

«ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ 3.65 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»  
ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ  
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Առարկա Ռուսաց լեզու

Մասնակից Ա. Ե. Գարակո՛վա

Ղեկավար Լ. Գ. Բալասանյան

Թեմա Դիդակտիկ խաղեր ռուսաձ լեզվի դասերին  
(ոստ ցանկության՝ տարրական, միջնակարգ  
դասարաններում) հանրակրթական  
դպրոցներում:

2021թ.

## Содержание

<b>Титульный лист</b> .....	1
<b>Содержание</b> .....	2
<b>Аннотация</b> .....	3
<b>Введение. Обоснование выбора темы</b> .....	3-4
<b>Глава 1. Психолого-педагогические основы развития познавательного интереса у младших школьников через дидактическую игру</b> .....	5-10
1 1 Сущность понятия “познавательный интерес”.....	5
1 2 Особенности развития познавательного интереса у младших школьников.....	5-7
1 3 Использование дидактических игр в начальном образовании.....	7-10
<b>Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по развитию познавательного интереса у младших школьников через дидактическую игру</b> .....	10-16
2 1 Диагностика развития познавательного интереса у младших школьников.....	11-12
2 2 Педагогические условия использования дидактической игры как средства развития познавательного интереса у младших школьников.....	12-16
2 3 Анализ эксперимента.....	16
<b>Заключение</b> .....	17
<b>Список литературы</b> .....	18

## Անտաղիս

Հոգիվածում քննարկվում է խաղային էլեմենտների միջոցով մեծացնել երեխայի ճանաչողական հետաքրքրությունը դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում:

Ուսումնասիրության նպատակն է՝ տեսականորեն հիմնավորել և գործնականում ապացուցել դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում ռուսաց լեզվի ուսուցման գործընթացում:

### **Введение. Обоснование выбора темы.**

Образование-это наш паспорт в будущее, потому что  
завтра принадлежит тем, кто готовится к нему  
сегодня.

Малкольм

Икс.

В настоящее время, для наших школьников изучение иностранных языков в школах-это еще один вызов приспособиться к быстро развивающемуся современному обществу. Где нужны образованные, грамотные люди, которые могут самостоятельно решать любые вопросы.

Для того, чтобы детям хотелось получать знания и было интересно работать на уроках, нужно использовать занимательный материал, игровые ситуации, которые развивают познавательный интерес, к русскому языку. Интерес учащихся к предмету развивается особенно активно, если используются творческие и игровые задания. Для ребенка младшего школьного возраста игра остается очень важной деятельностью, поэтому разные специалисты рекомендуют внедрять игровые методы обучения.

Всё вышесказанное обусловило выбор темы: «Развитие познавательного интереса используя дидактические игры на уроках».

**Предмет исследования** – применение дидактических игр на уроках русского языка в младших классах.

**Цель исследования** – теоретически обосновать и практически доказать эффективность применения дидактических игр в процессе обучения русскому языку в начальных классах. **Гипотеза исследования** – эффективность обучения учеников начальных классов русскому языку повысится при использовании дидактических игр в процессе обучения.

использование в процессе обучения комплекса дидактических игр;  
поддержание эмоционального тонуса в деятельности учащихся;  
применение системы поощрений.

**Задачи исследования:**

1) раскрыть понятия «познавательный интерес» и сущность процесса развития познавательного интереса у младших школьников на основе изучения психолого-педагогической литературы;

2) раскрыть понятие «дидактическая игра» и выявить особенности использования дидактических игр в начальном образовании;

3) определить критерии и показатели развития познавательного интереса у младших школьников, подобрать методы его исследования, дать качественную характеристику;

4) выявить и обосновать педагогические условия использования дидактической игры как средства развития познавательного интереса у младших школьников;

5) составить комплекс дидактических игр для учащихся младших классов.

**Методы исследования:**

1. Теоретические: анализ психолого-педагогической литературы. Анализ – построение гипотезы.

2. Экспериментальный: проведение уроков наблюдение за учащимися.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

## **1. Психолого-педагогические основы развития познавательного интереса у младших школьников через дидактическую игру.**

### **1.1 Сущность понятия «познавательный интерес»**

Большинство великих людей – ученых, писателей, композиторов, художников – уже в детском возрасте проявляли интересы и склонности к занятиям наукой, литературой, музыкой, изобразительным искусством. На этот интерес влияет окружающая среда, воспитание, образование.

Интерес помогает раскрыть способности, преодолеть препятствия на пути к цели. Интересы бывают различными по содержанию (например, интерес к литературе, музыке, технике, животным, компьютерным играм, др), по глубине, по деятельности. Интересы делают жизнь человека яркой, насыщенной.

Роль интереса и его значение в успешном обучении признавал К.Д. Ушинский: «Воспитатель не должен забывать, что ученье, лишенное всякого интереса и взятое только силою принуждения... убивает в ученике охоту к ученью, без которой он далеко не уйдет».

У каждого ученика должен быть любимый предмет и именно учитель пробуждает интерес к знаниям, раскрывает таланты.

Сначала возникает любопытство которое перерастает в любознательность и вызывает интерес к предмету.

### **1.2 Особенности развития познавательного интереса у младших школьников**

В Образовании развитие познавательной деятельности у младших школьников также важно, как и освоение знаний, умений и навыков. Для формирования

познавательной деятельности необходимо не только работа педагога, но и психолога, родителей.

Именно в младшем школьном возрасте закладываются основы познавательной деятельности. Для этого в классе мы создаём творческую, позитивную атмосферу.

От учеников овладение грамотой требует сложных умственных усилий и напряжения, поэтому мы должны в занимательной форме раскрывать перед учащимися сложные вопросы. В этом нам помогут дидактические игры мы сможем правильно сочетать занимательное и незанимательное, «не наклоняя ни в ту, ни в другую сторону». Различные занимательные игры помогают развивать познавательный интерес и при обучении русскому языку.

Из них можно выделить:

Логические задачи – отгадывание загадок; чтение логического рассказа – загадки и ответ на вопрос; решение проблемных вопросов, вопросов-тестов; решение логической задачи в виде рисунка-загадки, ребуса.

Творческие задания:

Творческие рассказы – сюжетный рассказ на основе обобщенных знаний и восприятия, рассказ-этиюд, рассказ – сочинение, рассказ-диалог. Чтение рассказов приводит к размышлению, что и помогает школьнику высказывать собственное мнение.

Творческие задания с использованием музыки и живописи развивает у школьников воображение;

Учебно-ролевые игры – создают различные ситуации, ученики с удовольствием разыгрывают диалоги и легче усваивают материал.

Создание проблемных ситуаций.

Нам учителям надо тщательно подходить к отбору занимательного материала, следует учитывать индивидуальные особенности учащихся, трудности вопросов и заданий. Нам педагогам известно, что занимательные задания по-разному воздействуют на

детей. Они развивают воображение, образные представления, чувства, обостряют и углубляют наблюдательность и сообразительность.

В процессе работы над некоторыми разделами программы используются:

Игры – соревнования (сказок, загадок «Кто верней и быстрее?», «Не зевать!» и др.)

Игры-задачи («Найди...»)

Игры-предположения («Что произойдет если...»)

Сюжетно-ролевые игры (Отличаются тем что, каждый из учащихся и учитель берёт на себя роль из заданного сюжета).

Дидактические игры и занимательные упражнения применяются для повышения эффективности учебного процесса.

Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.

### **1.3 Использование дидактических игр в начальном образовании**

Нам хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе – сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести – семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью.

Основное психологическое различие игровой и учебной деятельности состоит в том, что игровая деятельность является свободной, вполне самостоятельной – ребенок играет тогда, когда хочет, выбирает по своему усмотрению тему, средства для игры, выбирает роль, строит сюжет, и пр. Иногда школьник обязан делать то, что ему порой не хочется делать, а учебная деятельность основана на навыках произвольного поведения. Переход от игровой деятельности к учебной должно не навязываться ребенку, а происходит естественным путем. Для развития личности младшего школьника помогут игры, которые создадут оптимальные психологические условия. В результате освоения

игровой деятельности у ребенка постепенно формируется стремление к учебной деятельности.

Игры, которые используются в начальной школе, делятся на две большие группы – ролевые (творческие) и дидактические (игры с правилами). Для ролевых игр существенным является наличие роли, сюжета и игровых взаимоотношений, в которые вступают дети, исполняющие роли. Например, ролевая игра «Встречаем гостей». Мы начинаем понимать их значения в развитии у младших школьников воображения, творчества, навыков общения. Дидактические игры делятся на наглядные (игры с предметами), а также словесные, в которых предметы не используются. Среди дидактических выделяются сюжетные игры, например «Магазин», «Почта», где дети не только решают дидактическую задачу, но и выполняют ролевые действия.

Цель данной главы – показать значение и сущность дидактической игры, которая используется на уроках.

Игры повышают познавательный интерес у младших школьников; каждый урок для них становится более ярким, необычным, насыщенным. И тогда активизируется учебно-познавательная деятельность, что помогает развитию положительной мотивации учения, произвольного внимания, увеличивается работоспособность.

Дидактическая игра является средством и методом обучения. В процессе игры решаются учебно-воспитательные задачи.

Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения, выполняя различные функции. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности у младших школьников или закрепления материала.

Во время дидактической игры ученик отдает ей максимум энергии, ума, выдержки самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Познание окружающего мира в дидактической игре развивается фантазия, расширяется знание и умение. Ученик самостоятельно находит ответы, устанавливает сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное, что во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу



здорового соревнования. Победителем в этой игре чаще бывает не тот, кто больше всех знает, а тот, у кого лучше развито воображение, кто умеет наблюдать, быстрее и точнее реагировать на игровые ситуации.

**Дидактическая игра** содержит три компонента: дидактическую цель, игровое правило, игровое действие.

**Дидактическая цель** определяется как основная цель проведения игры: что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить.

**Игровое правило** – это условие игры. Обычно они формулируются словами «если, то...». Игровое правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя и за что игрок получает штрафное очко.

**Игровое действие** - это может быть любое действие (добежать, поймать, передать предмет, произвести с ним какие-то манипуляции), могут быть соревнование, работа на ограниченное время и т.п.

Дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу; во-вторых, используется учебный материал, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создается взрослыми, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: учитель объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу; а учащиеся, играя, применяют полученные ранее знания, умения, навыки, у них формируется познавательный интерес к предмету.

Главным условием- необходимостью соблюдения правил игры.

Дидактическая игра может использоваться при обучении, выполняя различные функции. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления новых понятий.

Игры с правилами развивают самоконтроль и самооценку у младших школьников.

Главное значение этих игр в следующем:

Значительно повышается познавательный интерес младших школьников;

Каждый урок становится более ярким, необычным, эмоционально насыщенным;

Активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников;

Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.

### **Выводы:**

Дидактические игры способствуют в том, чтоб дети в значительной мере самостоятельно учились, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя. Учитель на уроках может применять самые разнообразные формы работы.

## **2. Опытнo-экспериментальной работы по развитию познавательного интереса у младших школьников через дидактическую игру**

Был проведён эксперимент в нем участвовали ученики 2 класса, в количестве 26 человек.

Следует отметить, что к концу 2 класса учащиеся должны знать:

все звуки и буквы русского алфавита, осознавать их основное отличие.

Должны уметь:

Вычленять звуки в словах, определять их последовательность;

Различать гласные и согласные звуки и буквы;

Правильно называть мягкие и твердые звуки в слове и вне слова;

Определять место ударения в слове;

Вычленять слова из предложений;

Устно составлять 3–5 предложений.

На основе теоретического анализа учителя для себя установили цель и задачи исследования.

Цель исследования заключалась в том, чтоб выявить и обосновать:

Является эффективным средством развития познавательного интереса у младших школьников при обучении грамоте.

Для достижения цели было необходимо решить следующие задачи:

Выявить уровень познавательной активности младших школьников при обучении грамоте.

Изучить и подобрать соответствующие игры способствующие повышению учебной активности.

Проанализировать и обобщить полученные данные.

В соответствии с целью и задачами были определены и использованы следующие методы исследования:

Теоретический анализ методической литературы по теме исследования.

Исследование проходило в 3 этапа.

На 1 этапе изучался уровень развития познавательного интереса школьников;

На 2 этапе во время урока были использованы игровые методы.

На заключительном 3 этапе оценивалась эффективность мероприятий.

## **2.1 Выявление уровня сформированности познавательной активности**

Перед нами учителями с самого начала обучения стоит задача формировать познавательную активность учеников, через интересные сюжеты игр, с личным участием детей. У них начнут проявляться творческие и интеллектуальные способности, а так же

поможет поддержанию эмоционального тонуса в деятельности учащихся; и системы поощрений.

Для определения уровня познавательной активности был использован **метод наблюдения**.

**Цель:** определить уровень познавательной активности младших школьников, динамику интереса к обучению чтению и письму.

**Ход проведения.** Планирование последовательности наблюдения, порядка и способа фиксирования результатов.

Активность познавательной деятельности выявляется её основные критерии и параметры:

Отличается прилежанием к учению.

Проявляет интерес к предмету.

На уроках эмоционально активен.

Задаёт вопросы, стремится на них ответить.

Интерес направлен на объект изучения.

Проявляет любознательность.

Самостоятельно выполняет задание учителя.

Проявляет устойчивость.

**Низкий уровень** – ребенок ориентируется только на те свойства предметов, которые непосредственно доступны органам чувств.

**Средний уровень** – ребенок стремится ориентироваться на некоторые обобщенные свойства окружающего мира, находить и использовать эти обобщения.

**Высокий уровень** – явно выраженное стремление находить скрытые от непосредственного восприятия свойства окружающего мира, их закономерности: присутствует желание использовать эти знания в своих действиях.

Изучив полученные данные можно сделать следующий вывод: в классе **9** человек имеют высокий уровень познавательной активности, 11 человек имеют средний уровень, 6 человек показали низкий уровень. В процентах это выглядит следующим образом:

Высокий уровень – **35%** учащихся

Средний уровень – **42%** учащихся

Низкий уровень – **23%** учащихся.

## **2.2 Проведение экспериментальной работы по развитию познавательного интереса**

Мы пришли к выводу, что для развития на уроках познавательной активности у младших школьников необходимо использовать дидактические игры.

Описанные ниже занимательные упражнения и дидактические игры использовались в работе над некоторыми разделами программы по русскому языку.

В добукварный период дети практически усваивают такие понятия, как предложение, слово, звук, учатся слышать звуки в словах, узнавать и воспроизводить их.

Игры этого периода помогают усвоить деление слова на слоги, составление слова из слогов, выделение звуков в словах и слогах.

Деление слова на слоги и составление слов из слогов.

Можно использовать для деления на слоги имена детей данного класса. Выбрав какое-нибудь имя, мы произносим имя по слогам. Дети определяют на сколько частей мы разделили слово, какая первая часть, какая вторая. Затем дети делят на слоги каждый свое имя.

В этом упражнении дети учатся различать и выделять слоги в односложных и трехсложных словах – именах детей. Сначала мы учителя называем первые два слога, дети говорят третий. (Ма-ри., на).

Материал: набор картинок, изображающих любимые игрушки детей, и другие знакомые детям предметы. Слова, обозначающие названия предметов, должны содержать

от одного до трех слогов. Дети сами загадывают друг другу первый слог или первые два слога, глядя на картинку. Мы вывешиваем одну из картинок. Дети молча рассматривают ее, затем кто-нибудь один или все хором называют предмет. Если в слове один слог дети поднимают один палец, если три – три пальца. Для этого упражнения можно использовать цветные счетные палочки, а также карточки с цифрами. Проверая каждый раз всех детей, а потом предлагаем сказать слово по слогам. Дети скандируют: ба-ра-бан, ку-би-ки. Сказав слово шар, они замолкают, ясно ощутив особенность односложного слова.

#### Букварный период.

Материал игры: серия картинок, изображающая хорошо известные детям предметы, названия которых начинаются с гласных звуков, и отдельные гласные буквы. Дети рассматривают картинки и называют нарисованные на них предметы. Мы распределяет карточки между детьми, у себя оставляем буквы. Игра протекает следующим образом: учитель кладет на стол одну букву, дети находят соответствующую картинку. Картинки могут быть следующие: арбуз, астра, утка, утюг, ослик, овощи.

Показываем картинку, дети поднимают букву, с которой начинается слово.

Материал игры: карточки со словами, обозначающими звукоподражания и восклицания; картинки с изображениями соответствующих персонажей. Ход игры:

ребенок подбирает соответствующее изображение к звукоподражанию, громко читает; учитель проверяет.

Для самостоятельных упражнений учеников, особенно тех, кто слабо успевает, необходимо иметь следующий дидактический материал: 1) набор картинок, изображающих различные предметы и буквы разрезной азбуки, входящие в состав слова; 2) набор картинок с подобранными к ним слогами; 3) набор картинок и целые слова.

Какое слово получишь, если переставишь слоги? Играют двое. Каждый получает по одному ряду слов. Начинаящий выбирает одно из своих слов, громко его читает и, положив его перед партнером, говорит: «Переставь слоги. Какое новое слово получилось». Партнер должен положить рядом с первым словом новое слово из тех же слогов. Затем роли меняются.

Какое слово получишь, если переставишь буквы? Используются односложные слова, двусложные. Процесс игры такой же, как в игре «Переставь слоги».

Для развития у учащихся познавательных мотивов использовались задания, где нужно применять знания в нестандартных ситуациях, предоставляя свободу выбора поощряя их.

Когда мы включаем эти игры в уроки, мы повышаем познавательную активность младших школьников, детям становится интересно, они задают больше вопросов, пытаются на них ответить. После внедрения дидактических игр у большинства детей повысилась познавательная активность, расширились и углубились познавательные интересы, появилось желание и учиться.

Для диагностики мы использовали **методику изучения познавательной активности на уроках обучения грамоте.**

**Цель:** определить степень познавательной активности младших школьников.

**Ход проведения.** Учащимся предлагается прочитать (прослушать) утверждения и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 – совершенно согласен;

3 – согласен:

2 – трудно сказать;

1 – не согласен:

0 – совершенно не согласен.

Я иду утром в школу с радостью.

На уроках мне нравится выполнять игровые задания учителя.

Когда на уроке учитель дает занимательные задания, я чувствую себя легко и свободно.

Мне интересно задавать вопросы нашему учителю.

Если у нас проводится игра, то на уроке я становлюсь активной.

Я считаю, что в нашей школе созданы все условия для развития моих способностей.

Из общей картины наблюдения можно выделить отдельные стороны: после обработки данных выявлено, что высокий уровень познавательной активности теперь у **50%** учащихся, средний уровень у **36%**, а низкий уровень имеют **12%** младших школьников. Как мы видим, в ходе эксперимента показатели улучшились.

Для развития учебно-познавательной деятельности у детей является поощрение. Поощряя детей мы сможем оценить положительные результаты, а также это поможет подтолкнуть ребенка к дальнейшей плодотворной работе.

Мы можем использовать такие поощрения как аплодисменты, открытка с надписью «Молодец!», или написать на доске имена детей.

В результате поощрений мы сможем наблюдать, как развивается у детей интерес к познавательной деятельности; как увеличивается внимания и работоспособность; и усиливается стремление к творчеству. Дети ждут новых заданий, они начинают помогать друг другу и не бояться совершать ошибки.

### **2.3 Анализ эксперимента**

Экспериментальная работа показала и доказала, что у детей повышается внимание, когда развивается познавательная деятельность на уроках. Таким образом, у школьников повысилась успеваемость и увеличилось внимание к своим особенностям.

Игры способствует усвоению новых знаний, а положительные эмоции, влияют на интеллектуальные умения. С помощью игр мы готовим ребенка к будущему.

Следовательно, через поощрение мы оцениваем достижение ребёнка, корректируем знание и стимулируем их к дальнейшей деятельности. А также поощрение у школьников развивает внимание, память, мышление и формирует познавательный интерес.



## **Выводы:**

Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься, у них развивается интерес к чтению, обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.

Экспериментальная работа показала повышение уровня познавательной активности, что полностью подтверждает выдвинутую гипотезу.

## **Заключение**

С каждым годом содержание и уровень меняются и нам стоит больше внимание уделять повышению грамотности. Одной из актуальных проблем является повышения эффективности в учебно-воспитательном процессе. Перед нами стоит задача в преодолении школьной неуспеваемости Мы находимся в поиске методов обучения, которые бы учитывали реальные возможности учащихся.

Изучение психолого-педагогической и методической литературы по данной проблеме позволило выявить, что усвоение материала на уроках русского языка зависит от форм его подачи, интереса к изучаемому материалу.

Таким образом, использование дидактических игр в период обучения грамоте является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся по предмету.

Анализ нам позволяет предположить, что процесс активизации познавательного интереса у первоклассников при использовании дидактических игр будет более эффективным. Для подтверждения положения была проведена опытно – экспериментальная работа.

В ходе эксперимента были реализованы педагогические условия, которые способствовали более эффективному повышению качества знаний учащихся. Для этого был разработан и проведён комплекс дидактических игр. После его проведения было

замечено, что дети стали активнее отвечать на вопросы, самостоятельнее выполнять задания и упражнения, проявляли инициативу и заинтересованность.

## **Литература**

Александрович Н.Ф. Внеклассная работа по русскому языку. – Минск.: Народная АСВЕТА, 1983. – 116 с.

Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения в первом классе. – Москва «Просвещение» – 1964.-184с

Дубровина И.В. Индивидуальные особенности школьников. М., 1975

Панов Б.Т. Внеклассная работа по русскому языку. – М.: Просвещение, 1986. – 264 с.

Ушаков Н.Н. Внеклассная работа по русскому языку. – М.: Просвещение, 1975. – 223 с.

Ушаков Н.Н., Суворова Г.И. Внеурочная работа по русскому языку. – М.: Просвещение, 1985. – 173 с.

Ушаков Н.Н. Занимательные материалы к урокам русского языка в начальных классах. – М. – Просвещение, 1986. – 83 с.

Ушаков Н.Н. Кружковая работа по русскому языку. – М.: Просвещение, 1979. – 224 с.

Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. – М.: Просвещение, 1971. – с. 32–38.

Чаклин А.В., Милевская И.Л. «Сохранить здоровье смолоду», М.: «Педагогика» 1987

Якуб С.К. Вспомним забытые игры. – М., 1988

